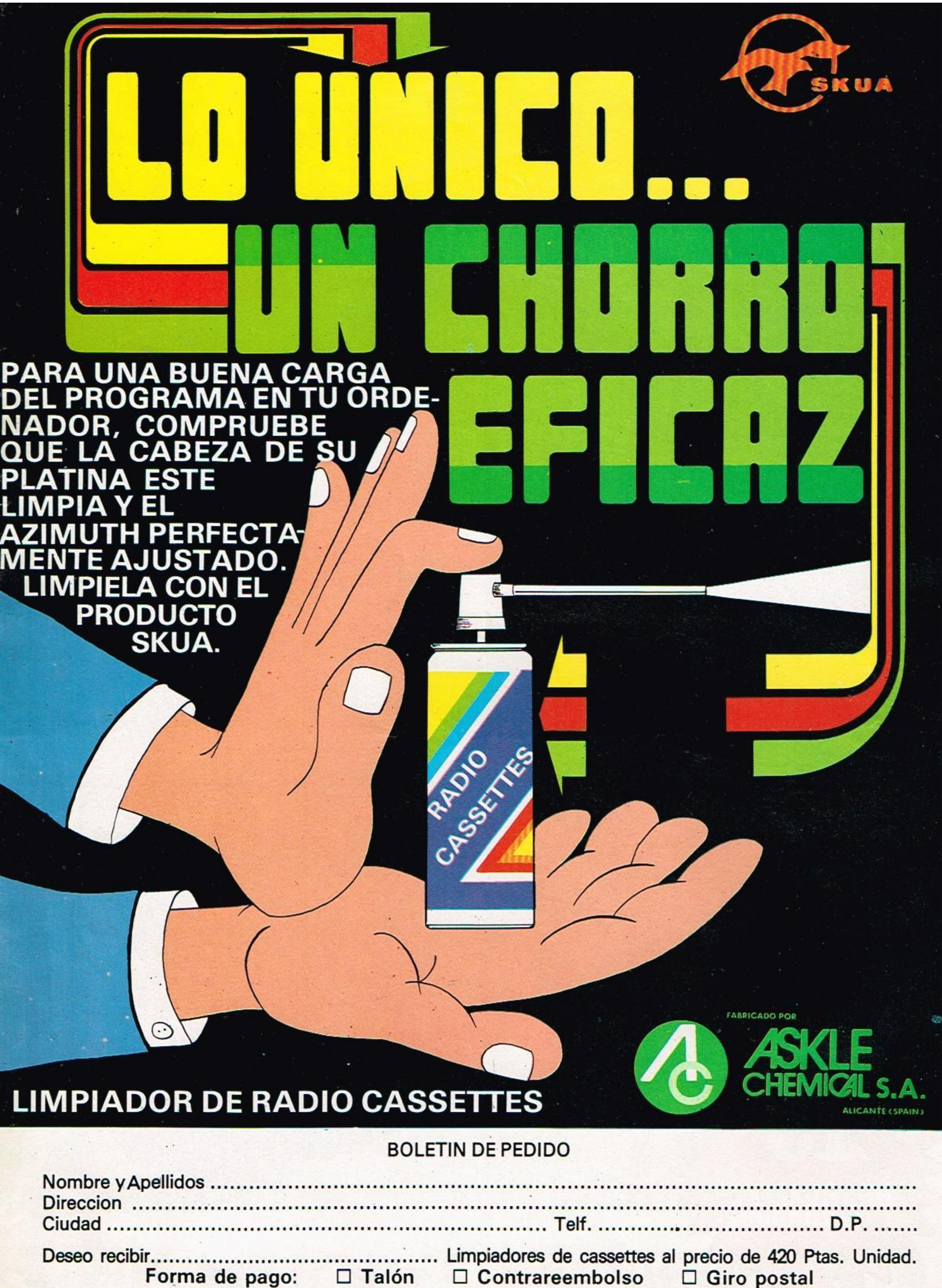


SUMARIO:

15 PROGRAMAS



BOLETIN DE PEDIDO

Nombre y Apellidos ....

Direccion ....

Ciudad .... Telf. .... D.P. ....

Deseo recibir.. Limpiadores de cassettes al precio de 420 Ptas. Unidad.

Forma de pago: ☐ Talón ☐ Contrareembolso ☐ Giro postal

Remitir a GTS, S. A. - Bailén, n.° 20 - 1.° Izda. D.P. 28005



SOFTWARE SPECTRUM

EDITORIAL

Apenas han transcurrido unos decenios (más de tres pero menos de cuatro), desde la aparición del primer "ordenador" totalmente electrónico, el Eniac, que funcionaba con válvulas de vacío y ocupaba varias aulas de la Universidad de Pensilvania.
Sin embargo, hoy los niveles de integración parecen no tener límites y ello nos ha conducido a la aparición de pequeños ordenadores personales a precios tan asequibles que están barriendo el mercado.
Esto, unido a los grandes avances en temas de programación, hace que cada día cobre más importancia el microordenador personal.
Por ello, nosotros pensamos que actualmente es necesario conocer el mundo del ordenador, saber manejarlo, ya que éste puede ser usado como un instrumento intelectual, de distracción y de relax mental, a través de la infinita variedad de programas posibles.
En este número encontrarás diferentes tipos de programas que pondrán a prueba tus reflejos mentales y tu dominio de la máquina.
Esperamos que te guste.
Hasta el próximo mes.

Edita: Editorial GTS. C/. Bailén, 20. 1.° Izda. 28005 MADRID
Secretaria Redacción: N. Vera Clavijo. **Colaboradores:** Eugenio Garrido, J. F. Martínez, J. Bernal, R. Carralón, J. Ramos, Juan Jesús Ortega. **Dirección Artística y Técnica:** Jesús Negrete. **Publicidad:** Dpto. propio. Avda. Mediterráneo, 42. 1.° C. 28007 MADRID. **Fotocomposición:** Gráficas Futura. **Imprime:** Gráficas Futura, Soc. Coop. Ltda. Villafranca del Bierzo, 21-23. Pol. Ind. Cobo Calleja. Fuenlabrada (Madrid). **Producción cassettes:** Iberofón, S. A. **Distribuye:** R.B.A. Promotora de Ediciones, S. A. **Depósito Legal:** B. 1323-85.

COMENTARIO DE LOS PROGRAMAS DE SOFTSPECTRUM:

PROGRAMAS DE LA CARA A:

1. SUMARIO

2. **CUCO:** Este es un juego muy sencillo de jugar, donde tu misión es dar de comer al cuco del reloj del salón, cuando éste abra su pico, puesto que si lo tiene cerrado desperdiciarás la comida.

   Para lanzar la comida puedes emplear cualquier tecla.

   Recuerda que a los cinco fallos perderás, puesto que tu pequeño y flacucho cuco morirá de hambre. Por cada trozo de comida que consigas introducir en su pico te supondrán 5 puntos.

3. **NEVERA:** Con la llegada del verano has aprovechado la ocasión para montar tu puesto de helados y poder ganar así unas pesetas. Has de llevar los cubitos de hielo a la nevera para preservar a los helados del calor. Si no los llevas antes de que la temperatura alcance los 30· grados tu negocio se arruinará. El termómetro de la pantalla te indicará la temperatura ambiente.

   Los controles son: Q. Arriba. A. Abajo. O. Izquierda. P. Derecha.

4. **TRANS-SPAIN:** Recorre con tu vehículo preparado los numerosos paisajes de la geografía española. Durante tu recorrido deberás recoger las bolsas de dinero, puesto que de ello dependerá tu puntuación.

   Para repostar combustible acude a las gasolineras.

   Ante todo ten mucho cuidado de no estrellarte contra los obstáculos del terreno puesto que te producirán averías que incrementarán considerablemente el consumo de combustible.

   Los controles son: Q. Arriba. A. Abajo. O. Izquierda. P. Derecha.

5. **TRAGABOLAS:** En este juego tú tendrás que introducir la bola que se mueve en la parte inferior de la pantalla de izquierda a derecha y de derecha a izquierda, en la gran boca del tragabolas.

   Por cada acierto se te premiará con 15 puntos, pero a los 5 fallos serás descalificado.

   Para lanzar la bola recuerda que has de emplear la tecla que desees del teclado.

6. **ONDAS:** Con este programa podrás comprobar que escuchar la radio puede resultar a veces muy difícil. Tu misión en este juego, consiste en recoger con tu radio, las cintas de cassette, y las ondas enviadas por la emisora, pero sin tocar en ningún momento las interferencias, puesto que a los cinco fallos tu radio se estropeará.

   La tabla de puntuaciones es la siguiente:

   ONDA NORMAL .... 5 PUNTOS
   CINTA DE CASSETTE .... 25 PUNTOS
   INTERFERENCIA .... 1 FALLO

   Los controles de la radio son: O. Izquierda. P. Derecha.

7. **GUSANO:** En este programa tendrás que ayudar a un gusano hambriento, que quiere comerse todos los caramelos que hay repartidos por el suelo de la habitación, pero haciéndolo de tal forma que el gusano no choque contra los muros de ladrillos o contra sí mismo.

   Cada caramelo que recojas sumará a tu puntuación, 5 puntos. Dispones de cuatro vidas para conseguirlo.

   Los controles son: Q. Arriba. A. Abajo. O. Izquierda. P. Derecha.

8. **CAFE:** Puede resultar muy relajante tomarse una buena taza de café, pero con este juego comprobarás que no resulta muy fácil el hacerlo. Has de recoger con tu taza los granos de café que caen de la parte superior de la pantalla antes de que sean molidos por las cuchillas del molinillo.

   Los controles son: I. Izquierda. P. Derecha.

   Cada grano te suma 5 puntos, y sólo con menos de diez fallos puedes continuar jugando.

PROGRAMAS DE LA CARA B:

9. **PIRAMIDE:** Te encuentras en el antiguo Egipto y tu misión consiste en construir ladrillo a ladrillo, la pirámide del faraón Ramses II. Pero cuidado con los enemigos del faraón, que te impedirán en todo momento el terminar tu trabajo.
   Por cada piedra que coloques el faraón te dará 10 puntos.
   Los controles son: Q. Arriba. A. Abajo. O. Izquierda. P. Derecha. SPACE. Para coger y soltar las piedras.

10. **MANSION:** Una vez más tu osadía te lleva a enfrentarte a una peligrosa misión. Tu deseo de alcanzar la riqueza te ha conducido hasta la mansión del profesor CHIFLANCIO protegida por numerosas trampas preparadas por éste, para que no puedas llegar a tu objetivo.
   La mansión está dividida en tres pisos a los cuales podrás acceder activando los pasadizos secretos que las comunican.
   Los controles son: Q. Arriba. A. Abajo. O. Izquierda. P. Derecha.
   ¡¡¡TE DESEAMOS MUCHA SUERTE EN TU INTENTO!!!

11. **CUERPO HUMANO:** El programa didáctico de este mes tiene por título, "EL CUERPO HUMANO" y nos ayuda a aprender las localizaciones por aparatos, de diversos órganos y partes de nuestro cuerpo. Las opciones de las que dispone son las siguientes:
   Ø. Comentario breve sobre el tema tratado.
   1. Cuestionario que consta de 20 preguntas sobre este tema y a las que deberemos responder si pertenece al sistema respiratorio, al circulatorio o al digestivo.
   2. Listar datos. Con esta opción es posible visualizar los datos sobre los que trabaja el cuestionario.
   3. Terminar. Para salir del programa.

12. **SUPERGEN:** Te ofrecemos en esta ocasión un completo generador de caracteres gráficos bastante completo. Sus posibilidades son las siguientes:
   Movimiento del cursor con teclas 5, 6, 7 y 8.
   Imprimir un punto con 9 y borrarlo con Ø.
   I. Para introducir un caracter en memoria. Si deseas introducirlo en un UDG recuerda que has de ponerlo en modo gráfico (G).
   P. Imprime un caracter de la memoria en la celdilla para su modificación.
   R. Rota el dibujo de la celdilla 90 grados a la derecha.
   E. Espejo, el caracter de la celdilla cambia su imagen como si ésta estuviese reflejada en un espejo.
   C. (cls) Borra la celdilla.
   T. Invierte el dibujo de la celdilla.
   S. Graba en cassette los gráficos creados.
   L. Carga los gráficos del cassette.
   B. Permite la introducción de un caracter en binario para su representación en la celdilla.
   D. Igual que B, pero con datos decimales.
   Como podrás comprobar a parte de los UDGs normales existe también un banco gráfico aparte, que amplia considerablemente la cantidad de gráficos disponibles para el usuario. Para saber cómo usarlo, lee atentamente nuestra sección de ideas de este mes.

13. **TRUCOS:** 1: Este programa es un conjunto de trucos (1Ø en total) que esperamos amplien tus horizontes en el campo de la programación. Son trucos tales como simular la sentencia NEW, centrar textos en pantalla, poner el border multicolor, etc.
   El programa demuestra cómo funciona cada truco, pero para ver el listado de los mismos pulsa N.
   Lo fundamental de los trucos se encuentra en brillo 1, para que los puedas distinguir fácilmente de los REM en los que se comenta su función.
   ¡¡¡Seguro que alguno te será útil!!!

14. **MINI-DESENSAMBLADOR:** Este es un programa de utilidades que se sensambla una zona de la memoria (la que tu desees) excepto las instrucciones que llevan prefijos.
   Los controles del programa se indican detalladamente en la presentación.

15. **CABECERAS:** Este programa es un lector de cabeceras. Con él podrás obtener información acerca de las cabeceras de los programas, tal como dirección de comienzo, longitud, etc.
   El programa incorpora una subrutina en C/M que realiza el mismo trabajo y que puedes usar a parte.

— SOFTSPECTRUM:

Como todos sabréis el Spectrum permite definir 21 gráficos para su uso en programas, pero a la hora de distinguirlos no podemos emplear la función SCREEN$, sino que nos vemos obligados necesariamente a usar la función ATTR que nos limita en ocasiones el aspecto del programa respecto al colorido.

Pero no todo esta perdido (tal vez exageramos un poco), ya que nos es posible redefinir en la RAM un nuevo banco gráfico en sustituición al que actualmente disponemos, en el que podemos reconocer los caracteres generados con SCREEN$ puesto que se trata de los gráficos normales de los que dispone el ordenador. La forma de hacerlo, es cambiando la dirección de memoria a la que apunta la variable del sistema CHARS (23606-7 decimal), al lugar de la RAM donde hemos almacenado los nuevos caracteres.

El programa SUPERGEN incluido este mes en nuestra selección de programas nos permite generar el mencionado banco gráfico. Para acceder a ellos hemos de cambiar el valor de CHARS de la forma en que comúnmente lo hacemos:

POKE 23606,0
POKE 23607,250

Para tener de nuevo los caracteres normales haremos:

POKE 23606,0
POKE 23607,60

El programa trabaja sobre un banco situado en la dirección de memoria 64256, pero si tú reubicas los gráficos a otra parte de la RAM ten en cuenta que has de almacenar en CHARS la dirección del conjunto de caracteres menos 256 (que comienza por un espacio y llega hasta el signo de copyright).

Para grabarlo en cassette emplea:

SAVE "NOMBRE" CODE 64256,768

y para cargarlo escribe:

LOAD "NOMBRE" CODE 64256.

CUCO

```
   2 CLS
   3 PRINT AT 9,0
   4 LET A$="PARA LA CINTA": GO SUB 9200
  10 LET L=USR 23464
  20 FOR A=0 TO 21*8
  30 POKE 65089+A,PEEK (23296+A)
  40 NEXT A
  50 POKE 23658,8
  60 BORDER 0
  70 PAPER 0
  80 INK 7
  90 CLS
 100 LET FA=0
 110 LET AC=0
 120 GO SUB 8000
1000 LET Y=5+INT (RND*22): LET D=1+INT (RND*2)
1010 LET X=21
1100 IF D=1 THEN  PRINT AT X,Y;" k": LET Y=Y+1: IF Y>26 THEN  BEEP .004,30: LET
D=2
1110 IF D=2 THEN  LET Y=Y-1: PRINT AT X,Y;"k ": IF Y<5 THEN  BEEP .004,30: LET D
=1
1120 IF INKEY$<>"" THEN  BEEP .01,40: GO TO 2000
1500 GO TO 1100
```

```
2000 PRINT  PAPER 8; INK 3; OVER 1;AT X,Y;"k": LET X=X-1
2010 PRINT  PAPER 8; INK 7; OVER 1;AT X,Y;"k"
2020 IF X<8 THEN  GO TO 3000
2030 BEEP .01,X: GO TO 2000
3000 IF Y<14 OR Y>17 THEN  GO TO 4000
3010 BEEP .2,10: LET AC=AC+1
3020 LET C=0: FOR A=1 TO 40: BEEP .002,A: GO SUB 5010: NEXT A
3100 GO TO 120
4000 BEEP 1,-10: LET FA=FA+1
4010 FOR A=40 TO 0 STEP -1: BEEP .002,A: GO SUB 5000: NEXT A
4100 GO TO 120
5000 PRINT AT 3,14; INK 8; OVER 1; PAPER RND*7;"    ": RETURN
```

NEVERA

```
tttttt
   1 IF INKEY$<>"" TH
EN  GO TO 9999
   2 CLS
   3 PRINT AT 9,0
   4 LET A$="PARA LA CINTA": GO SUB 9200
  10 LET L=USR 23464
  20 FOR A=0 TO 21*8
  30 POKE 65089+A,PEEK (23296+A)
  40 NEXT A
  50 LET P=0: POKE 23658,8: LET N=0
  55 CLS : PRINT AT 10,6;"PULSA -S- PARA EMPEZAR"
  56 IF INKEY$<>"S" AND INKEY$<>"s" THEN  GO TO 56
  60 LET T=98
  70 LET X=10: LET Y=18: LET XB=X: LET YB=Y
  80 LET LL=0
  90 GO SUB 8000
 100 LET CO=0
 110 LET C=0
 490 BEEP 1,5
 500 IF INKEY$="Q" THEN  LET X=X-1: IF X<0 THEN  LET X=0
 510 IF INKEY$="A" THEN  LET X=X+1: IF X>21 THEN  LET X=21
 520 IF INKEY$="O" THEN  LET Y=Y-1: IF Y<8 THEN  LET Y=8
 530 IF INKEY$="P" THEN  LET Y=Y+1: IF Y>31 THEN  LET Y=31
 540 LET B$=SCREEN$ (X,Y)
 545 IF LL=1 THEN  IF B$="e" THEN  LET X=XB: LET Y=YB: BEEP .005,0
 550 IF LL=0 THEN  IF B$="e" THEN  LET LL=1: LET P=P+5: BEEP .02,20
 560 IF B$>"f" AND B$<"o" THEN  LET X=XB: LET Y=YB: BEEP .005,0
 570 IF X=14 THEN  IF Y=8 AND LL=1 THEN  PRINT AT 15,8;"": BEEP 1/50,20: LET LL
=0: LET CO=CO+1: LET P=P+10: GO SUB 7000: BEEP 1/50,10: PRINT AT 15,8;"n": IF CO
>=N THEN  FOR A=0 TO 60 STEP 3: BEEP 1/30,A: NEXT A: GO TO 60
 600 PRINT AT XB,YB;" ";AT X,Y;"f"
 610 LET XB=X: LET YB=Y
 615 LET C=C+1: IF C>8 THEN  LET C=0
 620 PLOT  INK 8;11,T: IF C=5 THEN  LET T=T+1: IF T>158 THEN  BEEP 1,-10: GO TO
9000
 900 GO TO 500
7000 PRINT AT 14,1; INK 4;P;" "
7010 RETURN
8000 LET N=N+5: BORDER 7: PAPER 7
8010 INK 0: CLS : PRINT AT 12,0;"PUNTOS": GO SUB 7000
8020 PRINT AT 15,0;"        n                          miiiiiiiig
    jHELADOS h                j          h               j  FRAMY  h
                   j        h                      lnnnnnnnnnk"
```

```
8030 PRINT  INK 2;AT 2,1;"a";AT 3,1;"b";AT 4,1;"b";AT 5,1;"b"; INK 1;AT 6,1;"b";
AT 7,1;"b";AT 8,1; INK 0;"b";AT 9,1;"d";AT 10,1;"c"
8040 PRINT AT 3,2;"30";AT 5,2;"20";AT 7,2;"10";AT 9,2;"0"
8050 FOR A=1 TO N: GO SUB 8500: NEXT A
8100 RETURN
8500 LET XX=INT (RND*22): LET YY=11+INT (RND*21): IF SCREEN$ (XX,YY)<>" " THEN
GO TO 8500
8510 PRINT AT XX,YY;"": RETURN
9000 POKE 23693,7: BORDER 0: CLS
9010 PRINT AT 4,0: LET a$="GAME OVER": GO SUB 9200
9020 LET A$="TU PUNTUACION: "+STR$ (P): GO SUB 9200
9030 GO SUB 9100
9040 LET A$="OTRA PARTIDA: (S/N)": GO SUB 9200
9050 IF INKEY$="S" OR INKEY$="s" THEN  RUN 50
9060 IF INKEY$="n" OR INKEY$="N" THEN  RANDOMIZE USR 0
9070 GO TO 9050
9100 DATA .5,-3,.55,-3,.2,-3,.65,-3,.5,0,.25,-1,.5,-1,.25,-3,.5,-3,.25,-4,.75,-3
9110 RESTORE 9100
9120 FOR a=1 TO 11
9130 READ aa,aaa
9140 BEEP aa,aaa
9150 NEXT a
9160 RETURN
9200 LET b$="                                "
9210 INK 2+RND*5: LET c=LEN a$+2: LET b=16-c/2
9220 PRINT TAB (b);b$( TO c)
9230 PRINT TAB (B);" "; INVERSE 1; PAPER 9;a$; INVERSE 0;" "
9240 PRINT TAB (b);b$( TO c)
9250 PRINT
9260 RETURN
9998 CLEAR : LOAD ""SCREEN$
9999 SAVE "NEVERA"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1
```

TRANS-SPAIN

```
   2 CLS
   3 PRINT AT 9,0
   4 LET A$="PARA LA CINTA": GO SUB 9200
  10 LET L=USR 23464
  20 FOR A=0 TO 21*8
  30 POKE 65089+A,PEEK (23296+A)
  40 NEXT A
  50 POKE 23658,8
  60 BORDER 0
  70 PAPER 0
  80 INK 7
  90 CLS
 100 LET FA=0
 110 LET AC=0
 120 GO SUB 8000
1000 LET Y=5+INT (RND*22): LET D=1+INT (RND*2)
1010 LET X=21
1100 IF D=1 THEN  PRINT AT X,Y;" k": LET Y=Y+1: IF Y>26 THEN  BEEP .004,30: LET
D=2
1110 IF D=2 THEN  LET Y=Y-1: PRINT AT X,Y;"k ": IF Y<5 THEN  BEEP .004,30: LET D
=1
1120 IF INKEY$<>"" THEN  BEEP .01,40: GO TO 2000
1500 GO TO 1100
2000 PRINT  PAPER 8; INK 3; OVER 1;AT X,Y;"k": LET X=X-1
2010 PRINT  PAPER 8; INK 7; OVER 1;AT X,Y;"k"
```

```
2020 IF X<8 THEN  GO TO 3000
2030 BEEP .01,X: GO TO 2000
3000 IF Y<14 OR Y>17 THEN  GO TO 4000
3010 BEEP .2,10: LET AC=AC+1
3020 LET C=0: FOR A=1 TO 40: BEEP .002,A: GO SUB 5010: NEXT A
3100 GO TO 120
4000 BEEP 1,-10: LET FA=FA+1
4010 FOR A=40 TO 0 STEP -1: BEEP .002,A: GO SUB 5000: NEXT A
4100 GO TO 120
5000 PRINT AT 3,14; INK 8; OVER 1; PAPER RND*7;".    ": RETURN
5010 IF C=3 THEN  PRINT AT 6,14; INK 3; OVER 1; PAPER 3;"     "; OVER 0;AT 7,14;
PAPER 2;"     "
5020 IF C=6 THEN  PRINT AT 6,14; INK 7; OVER 1; PAPER 2;"     "; OVER 0;AT 7,14;"
    "

5025 LET C=C+1: IF C>6 THEN  LET C=0
5030 RETURN
8000 PRINT AT 0,13;"                        d  e                              d
 DRAW BIN P  IF INKEY$<>"" THEN  GO TO 9999
```

TRAGABOLAS

```
   1 IF INKEY$<>"" TH
EN  GO TO 9999
   2 CLS
   3 PRINT AT 9,0
   4 LET A$="PARA LA CINTA": GO SUB 9200
  10 LET L=USR 23464
  20 FOR A=0 TO 21*8
  30 POKE 65089+A,PEEK (23296+A)
  40 NEXT A
  50 POKE 23658,8
  60 BORDER 0
  70 PAPER 0
  80 INK 7
  90 CLS
 100 LET FA=0
 110 LET AC=0
 120 GO SUB 8000
1000 LET Y=5+INT (RND*22): LET D=1+INT (RND*2)
1010 LET X=21
1100 IF D=1 THEN  PRINT AT X,Y;" k": LET Y=Y+1: IF Y>26 THEN  BEEP .004,30: LET
D=2
1110 IF D=2 THEN  LET Y=Y-1: PRINT AT X,Y;"k ": IF Y<5 THEN  BEEP .004,30: LET D
=1
1120 IF INKEY$<>"" THEN  BEEP .01,40: GO TO 2000
1500 GO TO 1100
2000 PRINT  PAPER 8; INK 3; OVER 1;AT X,Y;"k": LET X=X-1
2010 PRINT  PAPER 8; INK 7; OVER 1;AT X,Y;"k"
2020 IF X<8 THEN  GO TO 3000
2030 BEEP .01,X: GO TO 2000
3000 IF Y<14 OR Y>17 THEN  GO TO 4000
3010 BEEP .2,10: LET AC=AC+1
3020 LET C=0: FOR A=1 TO 40: BEEP .002,A: GO SUB 5010: NEXT A
3100 GO TO 120
4000 BEEP 1,-10: LET FA=FA+1
4010 FOR A=40 TO 0 STEP -1: BEEP .002,A: GO SUB 5000: NEXT A
4100 GO TO 120
5000 PRINT AT 3,14; INK 8; OVER 1; PAPER RND*7;"     ": RETURN
5010 IF C=3 THEN  PRINT AT 6,14; INK 3; OVER 1; PAPER 3;"     "; OVER 0;AT 7,14;
PAPER 2;"     "
```

```
5020 IF C=6 THEN  PRINT AT 6,14; INK 7; OVER 1; PAPER 2;"     "; OVER 0;AT 7,14;"
  "
5025 LET C=C+1: IF C>6 THEN  LET C=0
5030 RETURN
8000 PRINT AT 0,13;"                   d  e                          d
[BIN P  IF INKEY$<>"" THEN  GO TO 9999
```

ONDAS

```
   2 CLS
   3 PRINT AT 9,0
   4 LET A$="PARA LA CINTA": GO SUB 9200
  10 LET L=USR 23464
  20 FOR A=0 TO 21*8
  30 POKE 65089+A,PEEK (23296+A)
  40 NEXT A
  50 DATA 33,129,92,70,195,0,14
  60 RESTORE 50
  70 FOR A=30000 TO 30006
  80 READ B: POKE A,B
  90 NEXT A
  95 POKE 23681,19
 100 POKE 23658,8
 110 CLS : PRINT AT 10,5;"PULSA -S- PARA EMPEZAR";AT 13,15;"b";AT 14,15;"d"
 120 IF INKEY$<>"S" THEN  BEEP .005,RND*40: GO TO 120
 130 BORDER 7: PAPER 7
 140 INK 0: CLS
 150 PRINT AT 0,0; PAPER 3,,,,,,
 160 LET P=0: LET FA=0
 170 GO SUB 7000
 900 LET Y=15: LET YB=Y
1000 IF INKEY$="O" THEN  LET Y=Y-1: IF Y<0 THEN  LET Y=0
1010 IF INKEY$="P" THEN  LET Y=Y+1: IF Y>30 THEN  LET Y=30
1020 LET O=INT (RND*5): LET OO=INT (RND*32)
1030 IF O<1 THEN  PRINT AT 21,OO;"e"
1040 IF O=1 THEN  PRINT AT 21,OO;"h"
1050 IF O>2 THEN  PRINT AT 21,OO;"f"
1060 LET B$=SCREEN$ (7,Y)
1062 IF B$="h" THEN  BEEP .005,40: LET P=P+25: GO SUB 7000
1064 IF B$="e" THEN  BEEP .005,30: LET P=P+5: GO SUB 7000
1066 IF B$="f" THEN  BEEP .5,-10: LET FA=FA+1: GO SUB 7000
1070 LET B$=SCREEN$ (7,Y+1)
1072 IF B$="h" THEN  BEEP .005,40: LET P=P+25: GO SUB 7000
1074 IF B$="e" THEN  BEEP .005,30: LET P=P+5: GO SUB 7000
1076 IF B$="f" THEN  BEEP .5,-10: LET FA=FA+1: GO SUB 7000
1100 PRINT AT 5,YB;"  ";AT 6,YB;"  ";AT 6,Y;"ab";AT 7,Y;"cd"
1110 LET YB=Y
1120 LET L=USR 30000
2000 GO TO 1000
7000 PRINT  PAPER 8; INK 9;AT 1,3;"PUNTOS: ";P;AT 1,20;"FALLOS: ";FA
7010 IF FA>5 THEN  GO TO 9000
7020 RETURN
9000 POKE 23693,7: BORDER 0: CLS
9010 PRINT AT 4,0: LET a$="GAME OVER": GO SUB 9200
9020 LET A$="TU PUNTUACION: "+STR$ (P): GO SUB 9200
9030 GO SUB 9100
9040 LET A$="OTRA PARTIDA: (S/N)": GO SUB 9200
9050 IF INKEY$="S" OR INKEY$="s" THEN  RUN 95
9060 IF INKEY$="n" OR INKEY$="N" THEN  RANDOMIZE USR 0
9070 GO TO 9050
9100 DATA .5,-3,.55,-3,.2,-3,.65,-3,.5,0,.25,-1,.5,-1,.25,-3,.5,-3,.25,-4,.75,-3
```

```
9110 RESTORE 9100
9120 FOR a=1 TO 11
9130 READ aa,aaa
9140 BEEP aa,aaa
9150 NEXT a
9160 RETURN
9200 LET b$="                                "
9210 INK 2+RND*5: LET c=LEN a$+2: LET b=16-c/2
9220 PRINT TAB (b);b$( TO c)
9230 PRINT TAB (B);" "; INVERSE 1; PAPER 9;a$; INVERSE 0;" "
9240 PRINT TAB (b);b$( TO c)
9250 PRINT
9260 RETURN
9998 CLEAR : LOAD ""SCREEN$
9999 SAVE "ONDAS"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1
```

GUSANO

```
   1 IF INKEY$<>"" THEN  GO TO 9999
   2 CLS
   3 PRINT AT 9,0
   4 LET A$="PARA LA CINTA": GO SUB 9200
  10 LET L=USR 23464
  20 FOR A=0 TO 21*8
  30 POKE 65089+A,PEEK (23296+A)
  40 NEXT A
  50 POKE 23658,8
  60 CLS : PRINT AT 10,6;"PULSA -S- PARA EMPEZAR"
  70 IF INKEY$<>"S" THEN  GO TO 70
  80 FOR A=0 TO 31
  85 IF SCREEN$ (10,A)<>" " THEN  BEEP 1/50,0
  90 PRINT AT 10,A;"a": NEXT A
 100 FOR A=0 TO 31: PRINT AT 10,A;" ": BEEP 1/50,A: NEXT A
 110 CLS
```

```
120 LET P=0: LET V=4
130 LET CO=0: LET D=1
140 LET X=10: LET Y=15
150 GO SUB 8000: GO SUB 7000
200 IF INKEY$="Q" THEN  LET D=3
210 IF INKEY$="A" THEN  LET D=4
220 IF INKEY$="O" THEN  LET D=2
230 IF INKEY$="P" THEN  LET D=1
300 IF D=1 THEN  LET Y=Y+1
310 IF D=2 THEN  LET Y=Y-1
320 IF D=3 THEN  LET X=X-1
330 IF D=4 THEN  LET X=X+1
400 LET B$=SCREEN$ (X,Y)
410 IF B$="a" OR B$="b" THEN  GO TO 1000
420 IF B$="c" THEN  BEEP 1/100,30: LET P=P+5: GO SUB 7000
430 PRINT AT X,Y;"                                a"
500 GO TO 200
1000 PRINT  OVER 1; FLASH 1; INK 8;AT X,Y;" ": BEEP 1/2,-10: LET V=V-1: GO SUB 7
000
1010 PRINT AT X,Y; OVER 1; FLASH 0; INK 8;" "
1020 LET X=2+INT (RND*18)
1030 LET Y=INT (RND*31)
1040 IF SCREEN$ (X,Y)<>"c" THEN  GO TO 1020
1050 GO TO 200
7000 PRINT AT 1,10; INK 8;P;AT 1,25;V
7010 IF V<1 THEN  GO TO 9000
7020 RETURN
8000 BORDER 0: PAPER 0
8010 INK 7: CLS
8020 PRINT AT 0,0;"bbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbb PUNTOS:      bb VIDAS:
 bbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbb"
8030 FOR A=3 TO 20: PRINT AT A,0;"bccccccccccccccccccccccccccccccb": NEXT A
8040 PRINT AT 21,0;"bbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbbb"
8100 RETURN
9000 POKE 23693,7: BORDER 0: CLS
9010 PRINT AT 4,0: LET a$="GAME OVER": GO SUB 9200
9020 LET A$="TU PUNTUACION: "+STR$ (P): GO SUB 9200
9030 GO SUB 9100
9040 LET A$="OTRA PARTIDA: (S/N)": GO SUB 9200
9050 IF INKEY$="S" OR INKEY$="s" THEN  RUN 50
9060 IF INKEY$="n" OR INKEY$="N" THEN  RANDOMIZE USR 0
9070 GO TO 9050
9100 DATA .5,-3,.55,-3,.2,-3,.65,-3,.5,0,.25,-1,.5,-1,.25,-3,.5,-3,.25,-4,.75,-3
9110 RESTORE 9100
```

```
9120 FOR a=1 TO 11
9130 READ aa,aaa
9140 BEEP aa,aaa
9150 NEXT a
9160 RETURN
9200 LET b$="                              "
9210 INK 2+RND*5: LET c=LEN a$+2: LET b=16-c/2
9220 PRINT TAB (b);b$( TO c)
9230 PRINT TAB (B);" "; INVERSE 1; PAPER 9;a$; INVERSE 0;" "
9240 PRINT TAB (b);b$( TO c)
9250 PRINT
9260 RETURN
9998 CLEAR : LOAD ""SCREEN$
9999 SAVE "GUSANO"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1
```

CAFE

```
   1 IF INKEY$<>"" THEN  GO TO 9999
   2 CLS
   3 PRINT AT 9,0
   4 LET A$="PARA LA CINTA": GO SUB 9200
  10 LET L=USR 23464
  20 FOR A=0 TO 21*8
  30 POKE 65089+A,PEEK (23296+A)
  40 NEXT A
  50 POKE 23658,8
  60 LET P=0: LET FA=0
  70 GO SUB 8500
 100 DIM M(16)
 105 FOR A=1 TO 16
 106 LET M(A)=3: NEXT A
 110 LET Y=11: LET YB=Y
 190 GO SUB 1000
 200 IF INKEY$="I" THEN  LET Y=Y-1: IF Y<8 THEN  LET Y=8
 210 IF INKEY$="P" THEN  LET Y=Y+1: IF Y>22 THEN  LET Y=22
 220 LET N=1+INT (RND*16): LET N1=7+N
 230 PRINT AT M(N),N1;" ";AT M(N)+1,N1;"c": LET M(N)=M(N)+1
 240 IF M(N)>19 THEN  GO SUB 1500
 245 PRINT AT 19,YB;"  ";AT 19,Y;"ab"
 246 LET YB=Y
 250 IF M(Y-7)=18 THEN  LET N=Y-7: GO SUB 1600
 260 IF M(Y-6)=18 THEN  LET N=Y-6: GO SUB 1600
 500 GO TO 200
1000 BORDER 6: PAPER 7
1010 INK 0: CLS
1020 PRINT AT 0,0; PAPER 4; INK 0,,,,,,
1030 GO SUB 7000
1040 FOR A=3 TO 21
1050 PRINT AT A,0;"11111111";AT A,24;"11111111"
1060 NEXT A
1070 PRINT AT 21,8;"kkkkkkkkkkkkkkkk"
1080 BORDER 6
1090 RETURN
1500 PRINT AT 20,N+7;"i": BEEP .05,-10: PRINT AT 20,N+7;" ": LET FA=FA+1: GO SUB
 7000: LET M(N)=3
1510 RETURN
1600 LET A$="cdefg": FOR A=1 TO LEN A$: PRINT  INK 3;AT 18,N+7;A$(A): BEEP 1/50,
30: PAUSE 10: NEXT A
1610 LET M(N)=3: LET P=P+5: GO SUB 7000: RETURN
2000 RETURN
7000 PRINT AT 1,3; PAPER 8; INK 0;"PUNTOS: ";P;AT 1,17;"FALLOS: ";FA
```

```
7010 IF FA>9 THEN  GO TO 9000
7020 RETURN
8500 BORDER 7: PAPER 7: INK 0: CLS : PRINT AT 8,6;"+ULSA -S- PARA EMPEZAR"
8510 PRINT AT 11,15;"ab"
8520 LET A$="hijhijhijhij"
8530 POKE 23658,8: FOR A=1 TO LEN A$-2 STEP 2: PRINT AT 10,15;A$(A TO A+1)
8540 PAUSE 10: IF INKEY$="S" THEN  RETURN
8550 NEXT A: GO TO 8520
9000 POKE 23693,7: BORDER 0: CLS
9010 PRINT AT 4,0: LET a$="GAME OVER": GO SUB 9200
9020 LET A$="TU PUNTUACION: "+STR$ (P): GO SUB 9200
9030 GO SUB 9100
9040 LET A$="OTRA PARTIDA: (S/N)": GO SUB 9200
9050 IF INKEY$="S" OR INKEY$="s" THEN  RUN 50
9060 IF INKEY$="n" OR INKEY$="N" THEN  RANDOMIZE USR 0
9070 GO TO 9050
9100 DATA .5,-3,.55,-3,.2,-3,.65,-3,.5,0,.25,-1,.5,-1,.25,-3,.5,-3,.25,-4,.75,-3
9110 RESTORE 9100
9120 FOR a=1 TO 11
9130 READ aa,aaa
9140 BEEP aa,aaa
9150 NEXT a
9160 RETURN
9200 LET b$="                              "
9210 INK 2+RND*5: LET c=LEN a$+2: LET b=16-c/2
9220 PRINT TAB (b);b$( TO c)
9230 PRINT TAB (B);" "; INVERSE 1; PAPER 9;a$; INVERSE 0;" "
9240 PRINT TAB (b);b$( TO c)
9250 PRINT
9260 RETURN
9998 CLEAR : LOAD ""SCREEN$
9999 SAVE "CAFE"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1
```

PIRAMIDE

```
   1 IF INKEY$<>"" THEN  GO TO 9999
   2 CLS
   3 PRINT AT 9,0
   4 LET A$="PARA LA CINTA": GO SUB 9200
  10 LET L=USR 23464: FOR A=0 TO 21*8: POKE 65089+A,PEEK (23296+A): NEXT A
  11 POKE 23658,8
  15 CLS : PRINT AT 10,5;"PULSA -S- PARA EMPEZAR"
  16 IF INKEY$<>"S" THEN  GO TO 16
  20 POKE 23658,8
  30 BORDER 6: PAPER 6: INK 0: CLS : LET F=250: LET P=0: GO SUB 3000
  90 LET XX=10: LET YY=16: LET C$="b"
  95 LET XB=XX: LET YB=YY
 100 LET T=PEEK 23560: IF T=81 THEN  LET C$="a": LET XX=XX-1: IF XX<1 THEN  LET
XX=21: GO SUB 1000
 110 IF T=65 THEN  LET C$="a": LET XX=XX+1: IF XX>21 THEN  LET XX=1: GO SUB 1000
 120 IF T=79 THEN  LET C$="b": LET YY=YY-1: IF YY<0 THEN  LET YY=31: GO SUB 1000
 130 IF T=80 THEN  LET C$="b": LET YY=YY+1: IF YY>31 THEN  LET YY=0: GO SUB 1000
 135 BEEP .002,20
 200 LET B$=SCREEN$ (XX,YY)
 210 IF B$>"b" AND B$<"t" THEN  BEEP 1,-10: GO TO 9000
 220 IF B$="u" THEN  BEEP .008,30: LET F=F+50: GO SUB 3000
 230 IF B$="t" THEN  BEEP .005,40: LET P=P+25: GO SUB 3000
 240 LET F=F-1: PRINT AT 0,22; INK 0;F;" ": IF F<1 THEN  PRINT AT 10,7;"SE TE AC
ABO EL FUEL": BEEP 2,0: GO TO 9000
 400 PRINT AT XB,YB;" ";AT XX,YY; INK 0;C$
 410 LET XB=XX: LET YB=YY
 490 BEEP .002,10
```

```
 500 GO TO 100
1000 BORDER 6: PAPER 6: INK 0: CLS : GO SUB 3000: LET A$="cdefglnoprs": INK INT
(RND*6): LET B$=A$(1+INT (RND*11))
1010 IF RND>.5 THEN  GO SUB 2000: GO TO 1100
1020 FOR A=1 TO 30: GO SUB 8000: NEXT A
1100 IF RND>.7 THEN  LET B$="u             ": GO SUB 8000
1110 IF RND>.2 THEN  LET B$="t             ": GO SUB 8000
1500 RETURN
2000 GO TO 2100+100*INT (RND*6)
2100 FOR A=1 TO 5: LET X=1+INT (RND*19): LET Y=INT (RND*30): PRINT AT X,Y;"hi";A
T X+1,Y;"k": NEXT A: RETURN
2200 FOR A=1 TO 21: PRINT AT A,12;"oonooopoo": NEXT A: RETURN
2300 GO SUB 2200: PRINT AT 10,0,,,,,,: RETURN
2400 PRINT AT 8,0;"oooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooooo
ooonnnopnonpoponodnpopnopnononpnonpoqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqqq
 DRAW BIN P  IF INKEY$<>"" THEN  GO TO 9999
```

MANSION

```
   1 IF INKEY$<>"" THEN  GO TO 9999
   2 CLS
   3 PRINT AT 9,0
   4 LET A$="PARA LA CINTA": GO SUB 9200
   5 PAUSE 200
  20 LET x=5: LET y=0: LET xb=x: LET yb=y
  25 LET r=0
  30 LET xx=0
  40 LET vi=5: LET pu=0
  90 BORDER 6: PAPER 6: INK 0: CLS
 100 PRINT  INK 2; PAPER 6;AT 0,0;"
             "
 101 PRINT  INK 2; PAPER 6;AT 6,0;"

                                                      "
 102 PRINT  INK 2; PAPER 6;AT 13,0;"
                                                       "
 103 PRINT  INK 2; PAPER 6;AT 20,0;"
              "
 104 PRINT  INK 7; PAPER 1;AT 7,10;" PUNTOS:000 ";AT 14,11;" VIDAS:05 "
 105 FOR a=2 TO 12: PRINT  INK 2; PAPER 6;AT a,30;"  ": NEXT a
 106 FOR a=2 TO 4: PRINT  INK 2; PAPER 6;AT a,0;"  ": NEXT a
 107 FOR a=9 TO 19: PRINT  INK 2; PAPER 6;AT a,0;"  ": NEXT a
 108 FOR a=16 TO 17: PRINT  INK 2; PAPER 6;AT a,29;"   ": NEXT a
 110 PRINT  INK 1;AT 5,8;" ";AT 3,18;" ";AT 2,23;" ";AT 3,25;" ";AT 4,21;" ";AT
5,26;" "
 111 PRINT  INK 3;AT 4,5;" "
 112 PRINT AT 4,28;""
 113 PRINT  INK 3;AT 5,19;" "
 114 PRINT  INK 3;AT 3,10;" ";AT 3,12;" ";AT 3,14;" "
 120 PRINT  INK 1;AT 11,28;" ";AT 9,24;" ";AT 10,20;" ";AT 12,20;" ";AT 9,16;" "
;AT 12,12;" ";AT 11,9;" ";AT 11,6;" ";AT 11,4;" ";AT 10,4;" ";AT 9,4;" "
 121 PRINT AT 9,2;""
 122 PRINT  INK 3;AT 10,25;" ";AT 10,22;" ";AT 10,18;" "
 123 PRINT  INK 3;AT 12,14;"  "
 124 PRINT  INK 3;AT 10,9;" ";AT 12,7;" "
 130 PRINT  INK 1;AT 18,3;" ";AT 17,13;" ";AT 19,13;" ";AT 17,16;" ";AT 19,17;"
";AT 16,20;" ";AT 19,20;" ";AT 17,21;" ";AT 17,24;" ";AT 19,24;" ";AT 19,28;" "
 131 PRINT  INK 3;AT 16,9;" ";AT 18,9;" ";AT 17,6;" ";AT 19,6;" "
 132 PRINT  INK 3;AT 19,18;" ";AT 19,22;" "
 133 PRINT  INK 3;AT 17,26;"  "
 134 PRINT AT 18,29;"";AT 19,29;""
 200 IF x<6 THEN  LET g=1500: LET x1=4: LET d1=1: LET x2=3: LET d2=1: LET y1=19:
 LET d3=1
```

```
210 IF x>9 AND x<14 THEN  LET g=2000: LET xx=0: LET x1=10: LET d1=1: LET x2=12:
LET d2=-1: LET y1=9: LET d3=1: LET pu=pu+100
220 IF x>15 THEN  LET g=2500: LET xx=0: LET x1=17: LET d1=1: LET x2=19: LET d2=
-1: LET y1=9: LET d3=1: LET y2=6: LET d4=1
240 IF ATTR (x,y)=51 THEN  GO SUB 3500
241 IF ATTR (x,y)=49 THEN  GO SUB 3500
290 PRINT AT xb,yb;" "
291 IF r=0 THEN  PRINT AT x,y;" "
292 IF r=1 THEN  PRINT AT x,y;" "
293 LET xb=x: LET yb=y
300 IF INKEY$="p" THEN  LET y=y+1: LET r=0: BEEP .005,5
310 IF INKEY$="o" THEN  LET y=y-1: LET r=1: BEEP .005,10: IF y<0 THEN  LET y=0
320 IF INKEY$="q" THEN  LET x=x-1: BEEP .005,15
330 IF INKEY$="a" THEN  LET x=x+1: BEEP .005,20
500 IF ATTR (x,y)=176 THEN  FOR a=pu TO pu+100: PRINT  INK 7; PAPER 1;AT 7,19;a
: BEEP .005,RND*20: NEXT a: GO TO 3000
600 IF xx=1 THEN  IF x>9 AND x<14 THEN  GO TO 210
650 IF xx=2 THEN  IF x=16 THEN  GO TO 220
960 IF x=18 AND y=29 THEN  GO TO 4500
970 IF ATTR (x,y)=51 THEN  GO SUB 3500
980 IF ATTR (x,y)=49 THEN  GO SUB 3500
990 IF ATTR (x,y)=50 THEN  LET x=xb: LET y=yb: BEEP .05,0
995 GO SUB g
1000 GO TO 290
1500 PRINT AT x1,5;" "
1510 LET x1=x1+d1
1520 IF x1>4 THEN  LET d1=-1
1530 IF x1<3 THEN  LET d1=1
1540 IF d1=-1 THEN  PRINT  INK 3;AT x1,5;" "
1550 IF d1=1 THEN  PRINT  INK 3;AT x1,5;" "
1560 PRINT  INK 6;AT x2,10;" ";AT x2,12;" ";AT x2,14;" "
1570 LET x2=x2+d2
1580 IF x2>4 THEN  LET d2=-1
1590 IF x2<3 THEN  LET d2=1
1600 PRINT  INK 3;AT x2,10;" ";AT x2,12;" ";AT x2,14;" "
1610 PRINT AT 5,y1;" "
1620 LET y1=y1+d3
1630 IF y1<16 THEN  LET d3=1
1640 IF y1>24 THEN  LET d3=-1
1650 IF d3=1 THEN  PRINT  INK 3;AT 5,y1;" "
1660 IF d3=-1 THEN  PRINT  INK 3;AT 5,y1;" "
1665 IF ATTR (x,y)=51 THEN  GO SUB 3500
1670 RETURN
2000 PRINT AT x1,18;" ";AT x1,22;" ";AT x1,25;" "
2010 LET x1=x1+d1
2020 IF x1>11 THEN  LET d1=-1
2030 IF x1<10 THEN  LET d1=1
2040 IF d1=1 THEN  PRINT  INK 3;AT x1,18;" ";AT x1,22;" ";AT x1,25;" "
2050 IF d1=-1 THEN  PRINT  INK 3;AT x1,18;" ";AT x1,22;" ";AT x1,25;" "
2060 PRINT AT x2,14;"  "
2070 LET x2=x2+d2
2080 IF x2>11 THEN  LET d2=-1
2090 IF x2<10 THEN  LET d2=1
2100 PRINT  INK 3;AT x2,14;"  "
2110 PRINT AT 10,y1;" ";AT 12,y1-2;" "
2120 LET y1=y1+d3
2130 IF y1>12 THEN  LET d3=-1
2140 IF y1<6 THEN  LET d3=1
2150 IF d3=-1 THEN  PRINT  INK 3;AT 10,y1;" ";AT 12,y1-2;" "
2160 IF d3=1 THEN  PRINT  INK 3;AT 10,y1;" ";AT 12,y1-2;" "
2165 IF ATTR (x,y)=51 THEN  GO SUB 3500
2170 RETURN
2500 PRINT AT x1,26;"  "
2510 LET x1=x1+d1
2520 IF x1>18 THEN  LET d1=-1
2530 IF x1<17 THEN  LET d1=1
2540 PRINT  INK 3;AT x1,26;"  "
2550 PRINT AT x2,22;" ";AT x2,18;" "
2560 LET x2=x2+d2
```

```
2570 IF x2>18 THEN  LET d2=-1
2580 IF x2<17 THEN  LET d2=1
2590 IF d2=1 THEN  PRINT  INK 3;AT x2,22;" ";AT x2,18;" "
2600 IF d2=-1 THEN  PRINT  INK 3;AT x2,22;" ";AT x2,18;" "
2610 PRINT AT 16,y1;" ";AT 18,y1;" "
2620 LET y1=y1+d3
2630 IF y1>13 THEN  LET d3=-1
2640 IF y1<5 THEN  LET d3=1
2650 IF d3=1 THEN  PRINT  INK 3;AT 16,y1;" ";AT 18,y1;" "
2660 IF d3=-1 THEN  PRINT  INK 3;AT 16,y1;" ";AT 18,y1;" "
2700 PRINT AT 17,y2;" ";AT 19,y2;" "
2710 LET y2=y2+d4
2720 IF y2>11 THEN  LET d4=-1
2730 IF y2<4 THEN  LET d4=1
2740 IF d4=1 THEN  PRINT  INK 3;AT 17,y2;" ";AT 19,y2;" "
2745 IF d4=-1 THEN  PRINT  INK 3;AT 17,y2;" ";AT 19,y2;" "
2750 IF ATTR (x,y)=51 THEN  GO SUB 3500
2800 RETURN
3000 FOR a=1 TO 30: BEEP .01,a: BORDER RND*6: NEXT a: BORDER 6
3010 IF x=4 THEN  FOR a=6 TO 8: PRINT  PAPER 6; INK 6;AT a,27;"   ": NEXT a: LET
 xx=1
3011 IF x=9 AND y=2 THEN  FOR a=13 TO 15: PRINT  PAPER 6; INK 6;AT a,2;"   ": NE
XT a: LET xx=2
3020 GO TO 290
3500 BEEP .3,10: BEEP .5,5
3510 LET vi=vi-1
3520 PRINT  INK 7; PAPER 1;AT 14,19;vi
3530 IF vi<1 THEN  GO TO 4510
3560 RETURN
4500 PRINT AT 10,8;"ŁO CONSEGUISTE": FOR A=1 TO 100: NEXT A
4510 LET p=pu
9000 POKE 23693,7: BORDER 0: CLS
9010 PRINT AT 4,0: LET a$="GAME OVER": GO SUB 9200
9020 LET A$="TU PUNTUACION: "+STR$ (P): GO SUB 9200
9030 GO SUB 9100
9040 LET A$="OTRA PARTIDA: (S/N)": GO SUB 9200
9050 IF INKEY$="S" OR INKEY$="s" THEN  GO TO 10
9060 REM  IF INKEY$="n" OR INKEY$="N" THEN  RANDOMIZE USR 0
9070 GO TO 9050
9100 DATA .5,-3,.55,-3,.2,-3,.65,-3,.5,0,.25,-1,.5,-1,.25,-3,.5,-3,.25,-4,.75,-3
9110 RESTORE 9100
9120 FOR a=1 TO 11
9130 READ aa,aaa
9140 BEEP aa,aaa
9150 NEXT a
9160 RETURN
9200 LET b$="                              "
9210 INK 2+RND*5: LET c=LEN a$+2: LET b=16-c/2
9220 PRINT TAB (b);b$( TO c)
9230 PRINT TAB (B);" "; INVERSE 1; PAPER 9;a$; INVERSE 0;" "
9240 PRINT TAB (b);b$( TO c)
9250 PRINT
9260 RETURN
9998 CLEAR : LOAD ""SCREEN$ : PRINT AT 5,6; INK 8; PAPER 8; BRIGHT 8;"ANTONIO GA
RCIA DGDO."
9999 SAVE "MANSION"CODE 16384,PEEK 23627+256*PEEK 23628-16382: GO TO 1
```



¡¡YA PUEDES COMPLETAR TU COLECCION!!
DE

Software Spectrum

BOLETIN DE PEDIDO PARA NUMEROS ATRASADOS

Deseo recibir los siguientes números de SOFT SPECTRUM al precio de 375 ptas. cada uno:

Números: 1 / 2 / 3 / 4 / 5 / 6 / 7 / 8 / 9 / 10 / 11 / ___ / ___ / ___

Nombre y apellidos . . . .

Domicilio . . . .

Código Postal . . . . Ciudad . . . . (. . . . .)

Fecha . . . . Teléfono ( ) . . . .

El importe lo haré efectivo:

☐ Por giro postal n.° . . . .

☐ Por talón nominativo adjunto.

A remitir a SOFT SPECTRUM. C/. Bailén, 20. 1.° Izqda. 28005 Madrid

LIBRERIA DE

SOFTWARE Spectrum

nº 11

48 16

375 PTS.



Sound-on-Sound

